

---

# Inhaltsverzeichnis

Vorwort.....	11
<b>Teil I: Mythos Agilität – eine Einleitung.....</b>	<b>13</b>
Das Trafo-Modell zur agilen Organisationsentwicklung.....	16
Die Entwicklungsphasen und Reifegrade des Trafo-Modells.....	25
Agile Werte und Prinzipien der Zusammenarbeit vermitteln.....	29
Spielerische Elemente zur Steigerung des agilen Reifegrads.....	30
Das Spiel mit seinen Spielregeln.....	32
Aufgaben eines Spielleiters.....	34
Agile Tools und ihre Systematik.....	36
<b>Teil II: Toolbox.....</b>	<b>37</b>
<b>1 Aktivierungsspiele.....</b>	<b>39</b>
1.1 Fun Facts.....	39
1.2 Gestenspiel.....	41
1.3 Happy Salmon.....	43
1.4 Schlüsselbund.....	45
1.5 Wimmelkreis.....	47
1.6 Daily Scrum from Hell.....	49
1.7 Kreise ausmalen.....	52
1.8 Weitere Tools in der Dimension Aktivierung.....	54
<b>2 Strategie: Kundenzentrierte Denkweise lernen.....</b>	<b>55</b>
2.1 Bilderstorming.....	55
2.2 Kano-Modell.....	57
2.3 Storyboarding.....	60
2.4 Sweet-Spot-Methode.....	63
2.5 Kill your Company.....	66
2.6 Triple Nickles.....	69
2.7 Morgenroutine.....	71
2.8 Weitere Tools in der Dimension Strategie.....	74
<b>3 Strukturen: Kundenzentrierte Organisationsstrukturen schaffen.....</b>	<b>75</b>
3.1 Chair Game.....	75
3.2 Magisches Dreieck.....	77
3.3 Ruck Zuck.....	80
3.4 Meddlers Spielsteine.....	82
3.5 Weitere Tools in der Dimension Struktur.....	85

<b>4 Prozesse: Agile Prozesse erleben.....</b>	<b>87</b>
4.1 Ball Point Game .....	87
4.2 Coffee Game .....	91
4.3 Cynefin Lego Game .....	94
4.4 Domino Effect .....	98
4.5 Planning Poker .....	100
4.6 Magic Estimation .....	104
4.7 Marshmallow Challenge.....	106
4.8 Name Game.....	109
4.9 Taschenrechner .....	112
4.10 Scaled Agile Zoo.....	116
4.11 Schiffchenspiel.....	119
4.12 Warped Juggle .....	122
4.13 Fokussierungsspiel .....	125
4.14 Weitere Tools in der Dimension Prozess.....	127
<b>5 Führung: Führung neu denken.....</b>	<b>129</b>
5.1 Boss-Worker-Game .....	129
5.2 Agile Challenge.....	131
5.3 Start Doing – Keep Doing – Stop Doing.....	134
5.4 Silent Priorisation .....	137
5.5 Taskboard .....	139
5.6 Die Palme.....	142
5.7 Blinde Führung.....	145
5.8 Blue Ocean Leadership.....	148
5.9 Punktabstimmung.....	150
5.10 Delegation Board & Delegation Poker.....	152
5.11 Führungsspiel.....	156
5.12 Giggen .....	158
5.13 Weitere Tools in der Dimension Führung.....	161
<b>6 HR: Agile Personalinstrumente einsetzen .....</b>	<b>163</b>
6.1 Johari-Fenster .....	163
6.2 Retrospektive .....	166
6.3 Jeopardy-Retrospektive.....	169
6.4 Lobdusche.....	171
6.5 Kollegiale Fallberatung.....	174
6.6 Plus/Delta .....	177
6.7 Pioneer Cards .....	179
6.8 Return on Time Invested (ROTI) .....	183
6.9 Team-Skill-Matrix.....	185
6.10 Blame Game .....	188

6.11	Treasure Hunt	191
6.12	Case Clinic	194
6.13	Personal Map	197
6.14	Positive Gerüchteküche	199
6.15	Toffifee Retrospektive	201
6.16	Weitere Tools in der Dimension HR-Instrumente	203
<b>7</b>	<b>Kultur: Vertrauenskulturen schaffen</b>	<b>205</b>
7.1	Ahaa! Democracy Wall	205
7.2	Goldfischglas	208
7.3	Market of Skills	211
7.4	Play Change	214
7.5	Kill a stupid Rule	217
7.6	Taxizentrale	220
7.7	Retro Timeline	223
7.8	Systemisches Konsensieren	226
7.9	Universe of Culture	229
7.10	Tower of Preference	233
7.11	World Café	236
7.12	Your Contribution to the Purpose	239
7.13	Moving Motivators	242
7.14	Collaboration Puzzle	245
7.15	Elephant in the Room	248
7.16	Pioneers Navigator	250
7.17	Weitere Tools in der Dimension Kultur	253
<b>8</b>	<b>Design Thinking</b>	<b>255</b>
8.1	4W-Methode	262
8.2	Problemdefinition	264
8.3	Personas	266
8.4	Customer Empathy Map	269
8.5	User Journey	272
8.6	User Interview	274
8.7	Storytelling	276
8.8	Jobs to be done	278
8.9	Himmel und Hölle	280
8.10	What great Brands do	283
8.11	Brainwriting	285
8.12	Ideenbeschreibung	287
8.13	Elevator Pitch	289
8.14	Prototyping	291

Schlusswort. ....	293
Übersicht der Tags. ....	295
Literaturverzeichnis. ....	311
Die Autorinnen und Autoren . ....	313
Feedback . ....	317